



Validitas Rancang Bangun Aplikasi Sekolah Berbasis Android Pondok Pesantren Salafiyah Hidayatul Musthafawiyah

¹Alvin Faiz Nuthgi Padli, ²Asrul Huda

^{1,2}Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pasca Sarjana, Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

E-Mail: ¹alvinfaiz28@gmail.com, ²asrulhuda@gmail.com

ABSTRAK

Pada zaman modern saat ini dimana banyak teknologi canggih bermunculan dan semua serba teknologi di berbagai bidang, di zaman pandemi saat ini semua di tuntun serba online dikarenakan terbatasnya interaksi sosial untuk mencegah penyebaran virus corona saat ini, apalagi di bidang pendidikan khususnya dimana pembelajaran saat ini dilakukan secara daring tanpa adanya interaksi langsung antara guru dan murid bukan hanya dalam pembelajaran dalam hal administrasi pun sekarang pendaftaran sekolah maupun urusan administrasi akademik lainnya harus dilaksanakan secara daring. Sekolah-sekolah di tuntun untuk menyediakan fasilitas yang dapat membantu proses pendidikan baik itu dalam pembelajaran, administrasi, dan lainnya. Menyikapi hal tersebut dalam memajukan sekolah dalam bidang informasi maupun administrasi maka dalam penelitian ini kami akan melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi sekolah berbasis android sebagai identitas sekolah. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui validitas aplikasi sekolah berbasis android tersebut untuk mencapai kelayakan, Penelitian ini adalah Penelitian ini adalah jenis penelitian Research (Riset) and Development (Pengembangan) yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Hidayatul Musthafawiyah. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi yang divalidasi oleh tiga orang validator pakar ahli dibidangnya. Hasil validasi dari ketiga validator pakar ahli secara keseluruhan terhadap aplikasi sekolah berbasis android sebesar 88,26% sehingga validitasnya dinilai valid, ditinjau dari kelayakan isi, komponen kebahasaan, komponen penyajian dan komponen grafis. Dapat dinyatakan bahwa aplikasi sekolah berbasis android yang dirancang dan dibangun sangat valid untuk digunakan sebagai identitas sekolah yang berguna membantu proses informasi maupun administrasi.

Kata kunci : Aplikasi Sekolah, PONPES, Android.

1. PENDAHULUAN

Pada masa pandemic covid-19 saat ini dimana kegiatan-kegiatan di segala bidang khususnya pendidikan baik itu dalam pembelajaran maupun administrasi dilakukan secara daring. Pada kegiatan administrasi sebuah sekolah harus memiliki identitas sekolah untuk mengkonfirmasi bahwa sekolah tersebut benar adanya. Identitas sekolah tentu sangat penting dalam pendidikan khususnya di bidang administrasi, saat ini sekolah-sekolah yang berada jauh dari keramaian seperti daerah pelosok sangat sulit untuk mengenalkan sekolahnya kepada masyarakat secara luas sehingga kurangnya informasi sekolah tersebut. Pondok pesantren salafiyah hidayatul musthafawiyah dalam bidang informasi maupun administrasi masih menggunakan cara konvensional seperti pendaftaran murid baru menggunakan brosur dan disebar secara mandiri, dan peserta didik harus datang langsung ke sekolah untuk melakukan pendaftaran, pendataan siswa pun juga masih harus dilakukan secara manual satu persatu. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi sekolah berbasis android sebagai identitas sekolah dan membantu sekolah dalam hal informasi

dan administrasi. Aplikasi sekolah berbasis android ini dibuat dengan menggunakan *adobe animate cc 2020* dengan menggunakan *Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime) and Flax* sebagai alat integrasi android agar dapat di install di smartphone bersistem operasi android.

Aplikasi sekolah berbasis android ini didalamnya mencakup identitas sekolah, Pendataan administrasi, struktur organisasi, dan juga terdapat video tentang sekolah tersebut. Aplikasi sekolah berbasis android ini nantinya dapat di install di *smartphone* android sehingga dapat dengan mudah dalam proses informasi dan administrasi. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi sekolah berbasis android melalui validasi menggunakan angket validitas yang akan di isi oleh validator pakar ahli dibidangnya dengan beberapa pertanyaan yang mengacu pada kelayakan isinya, kelayakan kebahasaannya, kelayakan komponen penyajiannya, dan kelayakan komponen *grafis* (Tampilannya) yang tujuan akhirnya mendapatkan kelayakan yang memuaskan dari validator pakar ahli yang nantinya dapat menjadi aplikasi sekolah yang dapat membuat sekolah menjadi unggul dari sekolah lain

dan dapat membuat sekolah dikenal dikalangan masyarakat luas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Administrasi Pendidikan

Administrasi pendidikan menurut para ahli tentu saja beragam. Administrasi pendidikan adalah proses memadukan atau memadukan tujuan pendidikan secara khusus, kerohanian hingga material[1].

2.2 Produktivitas Sekolah

Kajian beberapa literatur yang membahas tentang produktivitas sekolah dapat dari rumusan yang bermacam-macam. Produktivitas Sekolah adalah sekolah dimana sumber dayanya terstruktur dan bermanfaat untuk jaminan semua siswa di sekolah tersebut, tanpa melihat suku, jenis kelamin, maupun status sosial maupun ekonomi, dapat belajar materi kurikulum yang penting di sekolah tersebut. Pemaparan definisi ini lebih ditujukan pada pengoptimalan tujuan yang ingin dicapai pendidikan sesuai yang termuat dalam kurikulum [2].

2.3 Android

Android merupakan Sistem Operasi (SO) telpon genggam atau telpon seluler yang muncul diantara SO lainnya yang saat ini juga muncul. SO yang berbeda dari android seperti Windows, IOS, Harmony, dan lainnya. Tetapi, SO Sekarang beroperasi dengan mendahulukan aplikasi utama yang diciptakan individual dengan tidak mempedulikan kemampuan yang cukup kuat dari aplikasi oknum lainnya. Sebab itulah, karena ada batas oleh aplikasi oknum lainnya agar memperoleh identitas autentik Telpon pintar, berinteraksi diantara prosedur dan batas distribusi aplikasi oknum lainnya pada platform oknum tersebut[3].

2.4 Adobe Animate CC

Adobe Animate CC merupakan perangkat lunak profesional yang berguna untuk membuat berbagai macam proyek termasuk media interaktif, Animasi, game, aplikasi ponsel pintar bahkan game sekalipun[4].

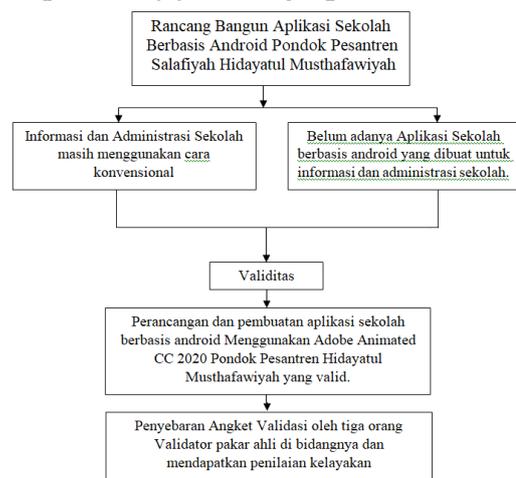
2.5 Adobe AIR

Adobe AIR adalah sebuah perangkat lunak pendukung atau tambahan untuk membuat sebuah aplikasi yang di buat para perancang dapat berjalan di sebuah system operasi tertentu seperti desktop, android, maupun IOS/Mac OS. Adobe AIR ini sepaket dengan Flax yang membantu proses sinkronisasi antara aplikasi dan sitem operasi dimana aplikasi tersebut

diinstall. Adobe AIR and Flax juga berfungsi agar sebuah aplikasi yang dirancang dan dibuat dapat di publikasikan di platform aplikasi sesuai system operasi seperti App Store untuk system operasi IOS/MacOS dan Playstore untuk android.

2.6 Rangka Konsep

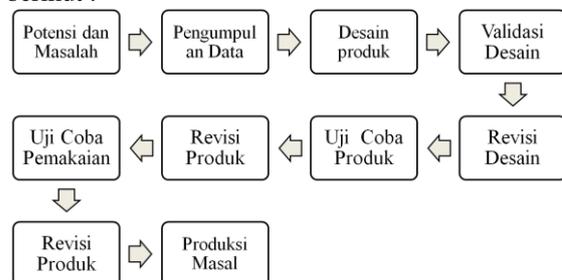
Berdasarkan Isu-Isu dan penjabaran *Literature Review*, sesuai rencana akan dilakukannya riset dalam Penciptaan aplikasi sekolah berbasis android yang bermanfaat untuk informasi dan administrasi. Kita dapat melihat Rangka Konsep pada riset yang dilakukan [5]:



Gambar 1. Rangka Konsep

3. TEKNIK RISET

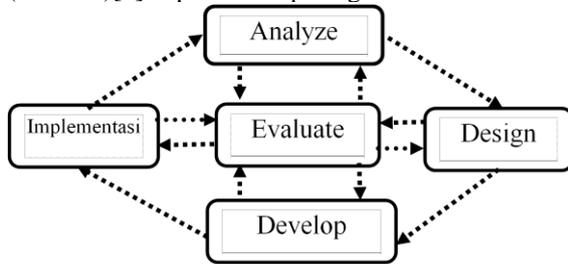
Penciptaan Aplikasi Sekolah Berbasis system operasi Android dalam penelitian ini memakai jenis penelitian Research (Penelitian) and Development (Pengembangan). Metode penelitian Research (Penelitian) and Development (Pengembangan) adalah prosedur yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan melakukan pengujian kelayakan produk tersebut. Kita akan melakukan sepuluh prosedur dalam teknik Research (Riset) dan Development (pengembangan) [6] dengan melihat gambar berikut :



Gambar 2. Prosedure R&D

Pada gambar di atas dapat dilihat prosedur yang akan dilalui. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri

dari lima prosedur yaitu analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi)[7] dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Prosedur Model ADDIE

Merujuk pada gambar diatas maka pada tahap analisis dilakukannya sebuah observasi mandiri terhadap apa yang di perlukan dalam aplikasi sekolah berbasis android yang akan dibuat, pada tahap perancangan mulai dilakukan Perancangan awal aplikasi sebagai pedoman dengan merujuk pada analisis yang sudah dilakukan sebelumnya dengan memperhatikan juga untuk siapa saja aplikasi digunakan, apa saja fitur yang dibutuhkan, dan dalam ranah apa aplikasi ini akan dipakai nantinya seperti ranah informasi dan administrasi, Pada tahap pengembangan mulai dilakukannya pembuatan aplikasi merujuk pada analisis beserta rancangan yang dilakukan sebelumnya sampai terciptanya aplikasi sekolah berbasis android, pada tahap Implementasi dilakukannya pengujian terhadap aplikasi yang dibuat dengan memvalidasi menggunakan angket validasi yang dinilai oleh validator para ahli dibidangnya dan memberikan cara penggunaan aplikasi kepada validator tersebut sehingga akan menuju tahap evaluasi dimana evaluasi dilakukan sesuai dengan penilaian validator agar aplikasi dinilai valid atau layak digunakan.

Uraian data riset yang dilakukan memakai Uraian dengan mendeskripsikan total nilai yang dijawab dengan ketentuan barometer didasarkan proporsi yang di transformasi[8] bias kita lihat gambar berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Jawaban Validitas

Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Tabel 2. Kategori Aspek Penilaian

1	90%-100%	Sangat Valid
2	80%-89%	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
4	55%-64%	Kurang Valid
5	<50%	Tidak Valid

Pada tabel diatas dapat kita lihat kategori penilaian jawaban dan Aspek Penilaian validasi oleh validator para ahli yang akan dihasilkan nantinya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Rancang Bangun

a. Tampilan Utama

Pada tampilan utama ini terdapat kata-kata pembuka dan beberapa fitur seperti profile, administrasi, Struktur organisasi, dan video bisa kita lihat tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman Pembuka

Pada gambar diatas bisa kita lihat beberapa tombol seperti profile sekolah untuk menampilkan identitas sekolah, Administrasi untuk menampilkan tampilan pengolahan administrasi sekolah, struktur organisasi akan menampilkan struktur organisasi sekolah, serta video yang menampilkan video sekolah.

b. Tampilan Profile Sekolah

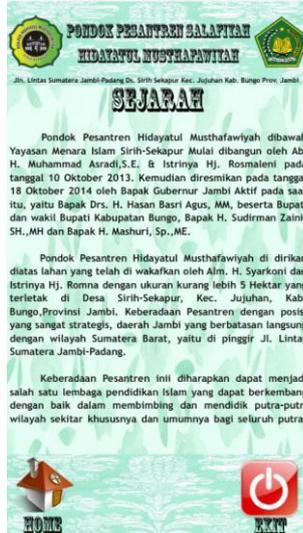
Tampilan profile sekolah akan menyediakan fitur identitas identitas sekolah, Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Halaman Profile

c. Tampilan Sejarah

Tampilan sejarah akan menampilkan sejarah sekolah Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Halaman Sejarah

Pada gambar di atas dapat kita lihat penjelasan sejarah sekolah yang dijelaskan secara rinci dan terdapat tombol home untuk kembali dan exit untuk keluar.

d. Tampilan Visi-Misi

Tampilan Visi-Misi menampilkan tentang tujuan dan misi yang akan dicapai dan dilakukan sekolah Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Tampilan Visi-Misi

Pada gambar diatas dapat kita lihat pemaparan visi dan misi sekolah serta gambar agar lebih menarik.

e. Tampilan Fasilitas

Tampilan fasilitas menampilkan infrastruktur sekolah yang tersedia Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 8. Fasilitas Sekolah

Pada Gambar diatas dapat kita lihat sarana prasarana yang dimiliki sekolah dan selain terdapat tombol home juga terdapat tombol next untuk melanjutkan melihat sarana prasarana sekolah lainnya.

f. Tampilan Kontak

Tampilan Kontak menampilkan kontak sekolah yang dapat dihubungi Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan Kontak

Dapat kita lihat pada gambar diatas ada beberapa kontak sosial media sekolah yang apabila di klik akan menuju platform media yang dipilih.

g. Tampilan Administrasi

Tampilan administrasi menampilkan pengelolaan administrasi sekolah Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Halaman Administrasi

Dapat kita lihat pada gambar di atas terdapat fasilitas administrasi berupa pendaftaran siswa baru dan siswa pindahan yang apabila di klik akan menuju platform google form pendaftaran.

- h. Tampilan Struktur Organisasi
 Tampilan Struktur Organisasi menampilkan struktur organisasi sekolah seperti pegawai sekolah Mari kita lihat pada gambar berikut:



Gambar 11. Tampilan Struktur Organisasi

Pada gambar diatas dapat kita lihat terdapat sebuah foto struktur organisasi dengan nama dan jabatannya masing-masing dan juga terdapat tombol home dan next.

- i. Tampilan Video
 Tampilan video menampilkan video sekolah dapat Mari kita lihat pada gambar berikut:

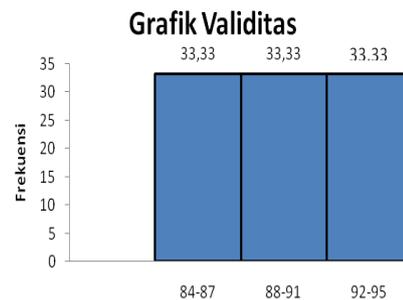


Gambar 12. Halaman Video

Pada gambar diatas dapat kita lihat ada satu video dan tombol berupa logo youtube yang apabila di klik langsung akan menuju platform youtube sekolah untuk melihat video lainnya.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian validitas yang dilakukan peneliti terhadap rancang bangun produk aplikasi sekolah berbasis android pondok pesantren salafiyah hidayatul musthafawiyah dengan pengujian validasi oleh 3 orang validate pakar ahli dibidangnya dari 20 pertanyaan, 5 pertanyaan dari kategori kelayakan isi, 4 pertanyaan dari kategori komponen kebahasaan, 7 pertanyaan dari kategori komponen penyajian, dan 4 pertanyaan dari kategori komponen kegrafikan, dengan hasil rata-rata 88,26% sehingga tingkat kevaliditasnya dinilai valid untuk digunakan. Dapat kita lihat grafik validitas pada gambar berikut:



Gambar 13. Grafik Validitas

Pada gambar diatas dapat kita lihat penilaian validitas pada rentang 84-87 sebesar 33,33%, rentang 88-91 sebesar 33,33%, dan rentang 92-91 juga sebesar 33,33%.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian R&D serta model penelitian ADDIE terhadap

Rancang Bangun Aplikasi Sekolah Berbasis Android Pondok Pesantren Salafiyah Hidayatul Musthafawiyah mendapatkan nilai validitas sebesar 88,26% yang dinilai valid untuk diterapkan disekolah dan untuk peneliti lainnya yang mungkin akan melakukan penelitian pengembangan aplikasi kami selaku peneliti menyarankan untuk dapat meneliti dengan prosedur yang benar dan semangat dalam mengerjakan penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- [2] Taylor, *Manajemen Waktu Menurut Para Ahli*. Jakarta: Graha Ilmu, 2019.
- [3] S. Hermawan, *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset, 2017.
- [4] L. Joseph, *Learn Adobe Animate CC for Interactive Media*. United States of America: Peachpit Press, 2016.
- [5] I. Wijaya and D. Firmansyah, "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *J. Pti (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu Pendidik. Univ. Putra Indones. "Yptk" Padang*, vol. 5, no. 2, pp. 9–20, 2018, doi: 10.35134/jpti.v5i2.9.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [7] I. M. Tegeh, *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2017.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.